

Dawid Kobylański* 

Odbiór intertekstualności i kulturowych odniesień w grze *Wiedźmin 3*: analiza typologii graczy i ich kompetencji kulturowych

Streszczenie

Artykuł podejmuje temat odbioru intertekstualności w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, traktowanej jako tekst kultury o wysokim potencjale semantycznym i narracyjnym. Na podstawie wyników ankiety internetowej przeprowadzonej wśród 200 graczy przeanalizowano, w jaki sposób odbiorcy rozpoznają, interpretują i reagują na odniesienia kulturowe obecne w grze. Uwzględniono takie czynniki, jak kompetencje kulturowe, styl gry, motywacje odbiorcze oraz samoocena doświadczenia intertekstualnego. W wyniku analizy wyodrębniono pięć typów graczy (analityczny, intuicyjny, eksplorator, immersyjny, pragmatyczny), wskazując na istotne różnice w sposobie korzystania z warstwy intertekstualnej. Wyniki badania potwierdzają, że *Wiedźmin 3* pełni nie tylko funkcję estetyczno-rozrywkową, lecz również kulturotwórczą i edukacyjną – zachęcając wielu odbiorców do sięgania po inne teksty kultury oraz rozwijania własnych kompetencji interpretacyjnych.

Słowa kluczowe: intertekstualność, gry komputerowe, *Wiedźmin 3*, kompetencje kulturowe, typologia graczy

* Badacz niezależny, e-mail: kobylanski.dawid.lublin@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0001-7725-877X>



Reception of Intertextuality and Cultural References in *The Witcher 3*: An Analysis of Player Typologies and Cultural Competence

Abstract

This paper explores the reception of intertextuality in *The Witcher 3: Wild Hunt*, approached as a cultural text with high semantic and narrative potential. Drawing on the results of an online survey conducted among 200 players, the study investigates how audiences recognize, interpret, and respond to cultural references embedded in the game. The analysis takes into account factors such as cultural competence, play style, reception-related motivations, and players' self-assessment of their intertextual experience. As a result, five distinct player types were identified—analytical, intuitive, explorer, immersive, and pragmatic—each demonstrating significant differences in their engagement with the game's intertextual layer. The findings confirm that *The Witcher 3* serves not only aesthetic and entertainment purposes but also plays a cultural and educational role, encouraging many players to explore other cultural texts and enhance their interpretive competencies.

Keywords: intertextuality, video games, *The Witcher 3*, cultural competence, player typology

Wprowadzenie

Gry komputerowe stanowią dziś jedną z najbardziej złożonych form komunikacji kulturowej – łączą narrację, obraz, dźwięk i interaktywność w spójną całość znaczeniową. Ich potencjał kulturotwórczy, narracyjny i intertekstualny nie wymaga już obrony – współczesne badania nad grami sytuują je w centrum refleksji nad nowymi mediami i kulturą uczestnictwa (Gee, 2003; Jenkins, 2006). Jednym z najbardziej znaczących przykładów tego zjawiska jest *Wiedźmin 3* (CD Projekt Red, 2015a; 2015b; 2016) – gra, która nie tylko adaptuje świat literacki stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego, ale też rozbudowuje go poprzez wprowadzanie licznych nawiązań do mitologii, literatury, historii i popkultury.

Wobec takiego bogactwa odniesień zasadne staje się pytanie o to, jak gracze odbierają te intertekstualne komponenty i na ile stanowią one istotny element ich doświadczenia z grą. Czy rozpoznają obecne w niej aluzje kulturowe? Czy traktują je jako wartościowy dodatek, czy też jako zbędne tło? Czy gra inspiruje ich do sięgania po inne teksty kultury, czy może pozostaje dla nich wyłącznie samodzielnym światem?

Celem niniejszego artykułu jest empiryczna próba odpowiedzi na te pytania poprzez analizę wyników ankiety internetowej przeprowadzonej wśród 200 graczy (*Wiedźmina 3*). Badanie koncentruje się na recepcji intertekstualnych elementów obecnych w grze, samoocenie kompetencji kulturowych graczy, ich postawach interpretacyjnych oraz stylach odbioru. W artykule zastosowano również typologię graczy ze względu na ich stosunek do treści kulturowych i narracyjnych, co pozwoliło uchwycić zróżnicowanie postaw i strategii odbiorczych.

Analiza opiera się na założeniu, że *Wiedźmin 3* jest tekstem kultury o wysokim potencjale semantycznym, zdolnym do aktywizowania kulturowych kompetencji odbiorcy. Jednocześnie zakłada się, że nie wszyscy gracze uczestniczą w tej warstwie gry w równym stopniu – intertekstualność jawi się tu jako „oferta”, z której różni odbiorcy korzystają w zależności od swoich zasobów, motywacji i preferencji. W tym kontekście gra staje się nie tylko przedmiotem refleksji kulturoznawczej, lecz także ciekawym przypadkiem do zbadania procesów recepcji kultury w epoce cyfrowej.

Kontekst teoretyczny

Współczesne gry komputerowe stanowią dziś jedną z najpełniejszych form komunikacji kulturowej, integrując w sobie właściwości różnych mediów – od literatury i filmu, przez muzykę, po sztuki wizualne i użytkowe. Nie są już postrzegane wyłącznie przez pryzmat technologii czy psychologii odbioru (por. Salen, Zimmerman, 2004), lecz analizowane w kontekstach kulturoznawczych (Schweiger, 2017; Lucat, 2017; Jański, 2018; Majkowski, 2018), filozoficznych (Kubiński, 2015; Bučková, 2019; por. Steffen, 2012), medioznawczych i językoznawczych (Mattsson, 2018; Maziarz, Onik, 2019; Aktürk, 2022; Al-Batineh, 2023), muzykologicznych (Dirksen, 2018), narratologicznych (Kubiński, 2015; Vickery i in., 2018; Cesário, Ribeiro, Coelho, 2023) oraz semiotycznych (Aroni, 2019; Stevens, 2020). Współczesne badania sytuują gry wideo w centrum refleksji nad mediami i kulturą uczestnictwa, traktując je jako złożone systemy znaczeń, narracji i symboli, które pozwalają badać współczesne formy doświadczenia kulturowego¹.

¹ W ostatnich latach badania nad intertekstualnością i intermedialnością w grach komputerowych zyskały znaczący impet, czego przykładem są prace Katarzyny Prajzner (2022), która proponuje ujęcie gier wideo jako „dynamicznych tekstów kultury”, czy Moniki Ołowni (2023), badającej związki gier z literackością i kulturą czytania. Te nowsze analizy pozwalają dostrzec gry nie tylko jako przestrzeń narracyjną, lecz także jako interaktywne modele kulturowego dialogu.

Według Espena Aarsetha (1997, s. 18; zob. Aarseth, 2012), gry stanowią osobną kategorię „cybertekstów”², które odznaczają się interaktywnością, systemowością i proceduralnością. Jednocześnie jednak są nośnikami treści kulturowych – wpisanych zarówno w narrację, jak i w strukturę świata przedstawionego. Takie podejście umożliwia badanie gier jako tekstów kultury w rozumieniu Rolanda Barthesa (1977, s. 81) i Umberto Eco (1984, s. 80) – zawierających warstwy znaczeń, symboli i odniesień (zob. Bogost, 2010)³.

Wiedźmin 3: Dziki Gon, jako gra o silnym fundamencie literackim i kulturowym, doskonale wpisuje się w tę perspektywę. Gra nie tylko przetwarza świat wykreowany przez Andrzeja Sapkowskiego, ale też wprowadza nowe elementy o charakterze intertekstualnym, łącząc lokalny kontekst kulturowy z uniwersalnymi motywami obecnymi w innych dziełach kultury (Deltcheva, 1998; Janion, 2006).

Pojęcie intertekstualności, zaproponowane przez Julię Kristevą, odnosi się do relacyjności tekstów – ich wzajemnych odwołań, zapożyczeń, cytatów, parafraz, aluzji (1980; 1969/1983, s. 396 i nast.; zob. Kristeva, 1972, s. 234–250; Bachtin, 1970; Głowiński, 1992). Gérard Genette wyróżnił typologię intertekstualnych relacji⁴, m.in. cytowanie, aluzję, pastisz, parodię, palimpsest (Genette, 1997). W kontekście gier komputerowych intertekstualność nabiera dodatkowego wymiaru – staje się nie tylko warstwą narracyjną, ale także mechaniczną, graficzną i dźwiękową⁵.

W grach takich jak *Wiedźmin 3* intertekstualność jest zarówno „głęboka” – tzn. zintegrowana z fabułą i światem gry (np. poprzez odniesienia do mitologii słowiańskiej czy klasyków literatury) – jak i „powierzchniowa” – np. poprzez niemal niezauważalne *easter eggi*, dialogi nawiązujące do współczesnej popkultury czy elementy paro-

2 Espen Aarseth definiuje cybertekst nie jako nowy gatunek literacki czy formę tekstu powstałą dzięki komputerom, lecz jako perspektywę badawczą, która pozwala analizować różne formy tekstualności z uwzględnieniem ich funkcjonalnej i mechanicznej organizacji. Podkreśla, że cyberteksty nie są zjawiskiem wyłącznie elektronicznym ani radykalnie nowym – mogą przybierać postać zarówno cyfrową, jak i drukowaną. Kluczowe jest to, że wymagają od użytkownika nierutynowego, fizycznego zaangażowania w odczytanie tekstu, co różni je od tradycyjnych form lektury (Aarseth, 1997).

3 Zob. także (Woźniak, Rymarkiewicz, Łyszczasz, Horbaśiński, 2024), gdzie autorzy analizują percepcję i rozumienie symboli przestrzennych w *Wiedźminie 3*, wskazując na znaczenie kartograficznych kodów wizualnych dla interpretacji świata gry.

4 W ujęciu G. Genette’a intertekstualność stanowi jeden z pięciu typów relacji transtekstualnych, obok paratekstualności, metatekstualności, hipertekstualności oraz architekstualności (Genette, 1982).

5 Współczesne badania rozszerzają te klasyczne koncepcje o perspektywę intermedialną i kulturoznawczą, wskazując, że intertekstualność w mediach cyfrowych przybiera również formy parafrazy, translacji i rekontekstualizacji motywów (Kochańska, 2017; Bukatko, 2025). Tego typu zjawiska stają się szczególnie widoczne w grach narracyjnych, które aktywnie przetwarzają kody innych mediów.

dystyczne⁶ (tabela 1). Tego typu remiks kulturowy wpisuje się w charakterystyczny dla postmodernizmu sposób tworzenia tekstów: patchworkowy, ironiczny, świadomy własnej kulturowej wtórności (Vella, 2014; Somerdin, 2016).

Tabela 1. Intertekstualność „głęboka” a „powierzchniowa” w grach komputerowych

Kryterium	Intertekstualność głęboka	Intertekstualność powierzchniowa
związek z fabułą i światem gry	integralna część narracji, świata przedstawionego, postaci lub misji	element poboczny, często ukryty, niezależny od głównej osi fabularnej
znaczenie dla interpretacji	niezbędna lub istotna dla pełnego zrozumienia gry lub jej przestania	opcjonalna, jej rozpoznanie nie wpływa na podstawowe rozumienie gry
przykłady z gry <i>Wiedźmin 3</i>	wątki inspirowane np. <i>Dziadami</i> A. Mickiewicza, folklor słowiański w postaci potworów, polityczne aluzje	cytaty z popkultury, parodie filmów (np. <i>Chłopaki nie płaczą</i>), dialogi z „mrugnięciem oka”
forma występowania	wbudowana w narrację, dialogi, projekt świata i zadań	często ukryta w elementach wizualnych, nazwach, komentarzach postaci
potencjał kulturowotwórczy	wysoki – może inspirować do sięgania po inne teksty kultury i analizy	ograniczony – służy przede wszystkim rozrywce, humorowi, „nagrodzie” dla uważnego gracza
wymagania interpretacyjne	wymaga wiedzy kulturowej, kontekstualizacji i refleksyjnego odbioru	wymaga znajomości kodów popkulturowych, ale niekoniecznie ich interpretacji
typowy odbiorca	gracz-analityk, gracz z wysokimi kompetencjami kulturowymi	gracz-intuicyjny, eksplorator, czasem pragmatyczny odbiorca kultury masowej

Źródło: opracowanie własne.

Odbiór intertekstualności przez gracza może mieć różne formy – od głębokiej analizy i refleksji po powierzchowną satysfakcję z rozpoznania odniesienia kulturowego. W tym sensie gra komputerowa nie tylko przekazuje, ale też testuje i rozwija kompetencje kulturowe odbiorcy.

Kompetencje kulturowe definiuje się jako zdolność do identyfikowania, rozumienia i interpretowania znaków kulturowych oraz powiązań między tekstami (Maj, 2015). W odniesieniu do gier komputerowych oznacza to m.in. umiejętność rozpoznawania nawiązań do literatury, historii, sztuki, popkultury i mitologii, a także zdolność do łączenia ich z kontekstem fabularnym gry.

⁶ W analizie intertekstualności gier komputerowych warto rozróżnić odniesienia bezpośrednie – czyli takie, które odwołują się do konkretnych tekstów, cytatów lub motywów (np. Mickiewiczowskie *Dziady* czy ludowe podania) – od odniesień strukturalnych, które rekonstruują schematy gatunkowe, stylistyczne lub narracyjne (np. parodia estetyki fantasy, pastisz filmowego heroizmu czy ironiczne przetworzenie motywów baśniowych). To rozróżnienie pozwala uchwycić szerszy zakres intertekstualności, obejmujący nie tylko cytaty, ale i modele estetyczne zakodowane w strukturze świata gry.

W literaturze przedmiotu kompetencje te bywają wiązane z koncepcją literacy (literackości) lub media literacy – rozumianą jako umiejętność krytycznego czytania i interpretowania przekazów medialnych. Henry Jenkins (2006; zob. Ryan, 2001) podkreśla, że współczesne media wymagają nie tyle biernej percepcji, ile aktywnego uczestnictwa i współtworzenia znaczeń (zob. Juul, 2005), co szczególnie dobrze realizuje się w grach komputerowych.

Odbiorcy gier różnią się pod względem przygotowania kulturowego, motywacji i stylu gry. Stąd tak istotne jest zbadanie, jakie strategie przyjmują wobec intertekstualności – czy potrafią ją rozpoznać, czy analizują jej znaczenie, czy też ignorują ją jako zbędny dodatek. Odpowiedzi na te pytania umożliwiła przeprowadzona ankieta, której wyniki omówione zostaną w dalszej części artykułu.

Metodologia badania

Podstawowym narzędziem badawczym wykorzystanym w niniejszym artykule była autorska ankieta internetowa skierowana do osób, które grały w *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. Kwestionariusz zawierał zarówno pytania zamknięte jednokrotnego i wielokrotnego wyboru, jak i pytania otwarte (te ostatnie zostały wyłączone z niniejszej analizy z uwagi na brak odpowiedzi). Główne obszary tematyczne ankiety dotyczyły: demografii respondentów, stylu i częstotliwości grania, odbioru elementów intertekstualnych, kompetencji kulturowych oraz postrzegania wartości kulturowej i artystycznej gry.

Celem badania było uzyskanie empirycznych danych na temat tego, jak różni odbiorcy rozpoznają, interpretują i reagują na odniesienia kulturowe obecne w *Wiedźminie 3*, a także jakie strategie odbiorcze i typologie graczy można wyróżnić na podstawie zgromadzonych odpowiedzi.

W badaniu wzięło udział 200 osób, reprezentujących zróżnicowane grupy wiekowe i poziomy wykształcenia. Dominującą grupę stanowili respondenci w wieku 25–34 lata (90 osób; 45%), a także 35–44 lata (52 osoby; 26%) i 18–24 lata (42 osoby; 21%). Osoby młodsze niż 18 lat oraz starsze niż 55 lat stanowiły margines próby (łącznie 4 osoby; 2%). Taki rozkład wiekowy odpowiada profilowi typowego gracza gier fabularnych.

Pod względem wykształcenia dominowały osoby ze średnim lub zawodowym wykształceniem (121 osób; 60,5%), ale także osoby w trakcie studiów (23; 11,5%) i z wykształceniem wyższym (35; 17,5%). Grupa z wykształceniem podstawowym liczyła 21 osób (10,5%). Struktura ta pozwala sądzić, że badana próba odzwierciedla szerokie spektrum kulturowe, choć z wyraźną przewagą osób o średnim poziomie wykształcenia.

Pod względem częstotliwości grania, aż 75 osób (37,5%) gra codziennie, a kolejne 69 osób (34,5%) kilka razy w tygodniu. To oznacza, że ponad 70% respondentów można uznać za graczy regularnych. Zaledwie 7 osób (3,5%) deklarowało granie sporadyczne (rzadziej niż raz w miesiącu).

Choć badanie miało charakter ilościowy, jego założeniem było dotarcie do wymiaru jakościowego odbioru intertekstualności w grach poprzez analizę rozkładu odpowiedzi, relacji między zmiennymi (np. styl gry a reakcja na *easter egg*), a także typologii postaw wobec odniesień kulturowych. Umożliwiło to zastosowanie narzędzi wstępnej klasyfikacji i segmentacji graczy na podstawie ich preferencji, postaw i kompetencji.

W analizie skoncentrowano się na wybranych pytaniach mających największe znaczenie dla celu badania. Pominięto pytania otwarte z powodu braku treściowych odpowiedzi, jednak uwzględniono dane demograficzne i styl grania jako zmienne kontekstualizujące.

Warto zaznaczyć, że badanie nie pretenduje do reprezentatywności w sensie statystycznym – nie była to próba losowa, a respondenci rekrutowali się poprzez kanały tematyczne w mediach społecznościowych, fora i społeczności graczy (por. Nieborg, Sihvonen, 2009). Niemniej jednak uzyskana liczba odpowiedzi (200) oraz ich rozkład pozwalają na formułowanie pogłębionych wniosków o charakterze eksploracyjnym⁷.

***Wiedźmin 3* jako tekst intertekstualny**

Analiza odpowiedzi respondentów wskazuje, że zdecydowana większość graczy *Wiedźmina 3* znała wcześniej cykl literacki autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Całość cyklu przeczytało 49 osób (24,5%), natomiast 112 osób (56%) znało co najmniej część książek. Tylko marginalny odsetek respondentów (5 osób; 2,5%) nie znał wcześniej tej serii i nie zetknął się z nią nawet pośrednio.

Oznacza to, że ponad 90% badanych przystępowało do gry z mniej lub bardziej ugruntowanym kontekstem literackim, co sprzyjało rozpoznawaniu nawiązań i pogłębiało warstwę intertekstualną odbioru. Tak wysoki poziom znajomości materiału źródłowego wpisuje się w koncepcję tzw. świadomego odbiorcy kultury transmedialnej, który rozumie powiązania między medium literackim a interaktywnym (zob. Całek, 2019).

Zgromadzony materiał empiryczny pozwala wskazać, które typy odniesień intertekstualnych były najczęściej rozpoznawane przez graczy podczas rozgrywki (zob. Poor, 2012; Bučková, 2019)⁸. Najwięcej respondentów wskazało na odniesienia do literatury polskiej (55 osób; 27,5%), filmów (52; 26%), literatury zagranicznej (46; 23%)

⁷ W przyszłych badaniach zasadne byłoby zastosowanie szerszej próby respondentów, obejmującej różne grupy wiekowe, narodowe i środowiskowe, co umożliwiłoby pogłębione wnioski porównawcze. Obecne badanie, o charakterze eksploracyjnym, stanowi jednak ważny etap wstępny – jego wyniki mogą stanowić punkt wyjścia do analizy porównawczej z innymi grami narracyjnymi, takimi jak *Cyberpunk 2077*, *Dragon Age: Inquisition* czy *The Last of Us Part II*, które również wykorzystują złożone strategie intertekstualne.

⁸ W podobnym kierunku zmierzają badania Nakoniecznej (2025), która analizuje komunikacyjną rolę literackich nawiązań w grach wideo, ukazując, że intertekstualność może pełnić funkcję pośredniczącą między warstwą fabularną a odbiorczą. Jej obserwacje potwierdzają, że

oraz mitologii słowiańskiej (44; 22%). Zauważalne były również aluzje do historii Polski i Europy (33 wskazania; 16,5%) oraz elementy folklorystyczne, które rozpoznało 37 uczestników badania (18,5%).

Znacznie rzadziej gracze wskazywali na aluzje do dzieł sztuki (19; 9,5%), wypowiedzi znanych osób (24; 12%) czy utworów muzycznych (5; 2,5%). Zaledwie pojedyncze osoby zauważyły nawiązania do innych gier komputerowych⁹ (4; 2%) lub przekształconych nazwisk znanych postaci (3; 1,5%). Tylko jeden respondent zadeklarował, że nie rozpoznał żadnych odniesień spośród przedstawionych możliwości.

Powyższe dane pokazują, że elementy intertekstualne obecne w grze są realnie dostrzegalne i interpretowane przez graczy, jednak rozpoznawalność zależy od rodzaju nawiązania i kompetencji kulturowych odbiorcy.

Choć gracze stosunkowo często dostrzegali różnego rodzaju odniesienia kulturowe, ich stosunek do estetyki remiksu kulturowego okazał się ambiwalentny. Zaledwie 47 osób (23,5%) zadeklarowało, że rozpoznało i próbowało zinterpretować fragmenty gry o charakterze pastiszu, parodii lub kulturowego remiksu (zob. Domsch, 2013; Green, 2017). Kolejnych 31 respondentów (15,5%) zauważyło takie elementy, jednak nie podjęło próby ich analizy. Jednocześnie aż 103 osoby (51,5%) albo nie zauważyły takich odniesień, albo wprost zadeklarowały ich brak.

Wynik ten może świadczyć o dwóch zjawiskach: z jednej strony o niedostatecznej kompetencji kulturowej części graczy, z drugiej zaś o tym, że tego typu estetyka nie jest jednoznacznie rozpoznawalna jako wyraz intertekstualności, lecz może być traktowana jako integralna część stylistyki gry.

Zgromadzone dane jednoznacznie wskazują, że zdecydowana większość respondentów potwierdziła intertekstualny charakter *Wiedźmina 3*: 82 osoby (41%) odpowiedziały „zdecydowanie tak”, a 80 (40%) „raczej tak”. Łącznie daje to 81% badanych. Tylko 22 osoby (11%) miały przeciwnie zdanie, a 16 osób (8%) wybrało opcję „trudno powiedzieć”.

Intertekstualność *Wiedźmina 3* została zatem nie tylko dostrzeżona, ale i potwierdzona przez graczy jako realna i znacząca warstwa tekstu kultury. W połączeniu z danymi z pytania o wpływie gry na sięganie po inne teksty kultury, gdzie aż 156 osób zadeklarowało, że gra (w mniejszym lub większym stopniu) do tego zachęcała, można mówić o faktycznym transferze kulturowym inicjowanym przez medium gry komputerowej.

Wiedźmin 3 operuje zarówno cytatem, jak i stylizacją, budując złożony dialog między kodami kultury wysokiej i popularnej.

- ⁹ Intertekstualność w grach może przyjmować także wymiar funkcjonalny – nie tylko narracyjny czy wizualny. Zapożyczenia mechaniczne (np. model ekwipunku, interfejs HUD, system oznaczeń) stanowią rodzaj tzw. intertekstualności użytkowej, która odwołuje się do konwencji wypracowanych przez inne gry (np. *Skyrim*, *Dark Souls*). Choć nie mają one znaczenia semantycznego w ścisłym sensie, współtworzą rozpoznawalny kod kulturowy gracza i sprzyjają natychmiastowemu „oswojeniu” świata gry.

Typologia odbiorców intertekstualności

W oparciu o dane dotyczące podejścia graczy do fabuły, mechaniki i odniesień kulturowych możliwe było wyodrębnienie pięciu relatywnie wyraźnych typów odbiorców. Typologia ta uwzględnia zróżnicowane strategie odbiorcze, w tym stopień zaangażowania interpretacyjnego oraz wrażliwość na elementy intertekstualne obecne w grze:

- gracz-analityk – 53 osoby (26,5%, najliczniejsza grupa); to gracze, którzy aktywnie poszukują głębszych znaczeń, interpretują fabułę i analizują odniesienia do literatury, historii i sztuki; stanowią najbardziej kompetentną grupę w zakresie odbioru intertekstualności;
- gracz-intuicyjny – 41 osób (20,5%); rozpoznają kulturowe odniesienia, ale traktują je jako dodatkowe ciekawostki lub akcenty urozmaicające rozgrywkę, nie zagłębiając się w ich interpretację; reprezentują typ pasywnego, lecz świadomego odbiorcy;
- gracz-eksplorator – 36 osób (18%); zainteresowani są eksploracją ukrytych treści i *easter eggów*, lecz ich motywacja ma charakter ciekawości poznawczej, niekoniecznie interpretacyjnej (zob. Jenett, 2008);
- gracz-immersyjny – 30 osób (15%); w pełni angażują się w świat gry, jednak ignorują odniesienia kulturowe jako element pozatekstowy – dla nich liczy się bezpośrednio doświadczenie gry;
- gracz-pragmatyczny – 40 osób (20%); koncentrują się wyłącznie na mechanice, systemach i optymalizacji rozgrywki, traktując narrację i odniesienia kulturowe jako zbędne lub mało istotne.

Ta typologia pokazuje, że choć znaczna część graczy dostrzega i reaguje na intertekstualność, ich stosunek do niej jest zróżnicowany i zależy zarówno od stylu gry, jak i od motywacji uczestnictwa w świecie gry.

Wyniki kolejnych pytań wskazują, że sposób interpretacji odniesień kulturowych silnie koreluje z deklarowanym typem gracza. Na temat reakcji na tzw. *easter egg*i, respondenci ujawnili rozbieżne postawy:

- 61 osób (30,5%) stara się przyporządkować odnalezione odniesienia do szerszego kontekstu kulturowego – co najprawdopodobniej pokrywa się z profilem gracza-analityka;
- 62 osoby (31%) po prostu cieszą się z ich znalezienia, co pasuje do gracza intuicyjnego lub eksploratora;
- 52 osoby (26%) je ignorują, a 25 (12,5%) deklaruje, że takie elementy ich irytują – zbieżne z profilem gracza-pragmatycznego.

Powyższe dane potwierdzają, że intertekstualność jako warstwa gry nie jest jednako atrakcyjna dla każdego odbiorcy – dla części graczy ma wartość poznawczo-estetyczną, dla innych stanowi zbędne obciążenie lub estetyczny dodatek.

Te wyniki ukazują wielowymiarowość odbioru i różne „głębie” reakcji na obecne w grze treści kulturowe. O ile część graczy interpretuje je aktywnie, inni funkcjonują na poziomie percepcji intuicyjnej lub nawet nieświadomej. Intertekstualność w tym ujęciu jest raczej ofertą niż koniecznością – zależnie od typu gracza może zostać zignorowana, doceniona lub zinternalizowana.

Kompetencje kulturowe a recepcja treści intertekstualnych

Respondenci oceniali również własne kompetencje kulturowe, rozumiane jako zdolność do rozpoznawania odniesień do innych tekstów kultury. Uzyskane odpowiedzi rozkładają się następująco:

- bardzo wysokie – 39 osób (19,5%);
- raczej wysokie – 72 osoby (36%);
- średnie – 40 osób (20%);
- raczej niskie – 38 osób (19%);
- brak kompetencji – 11 osób (5,5%).

Łącznie aż 111 respondentów (ponad połowa próby) oceniło swoje kompetencje jako wyższe niż przeciętne, co świadczy o dużej świadomości kulturowej wśród graczy. Niemniej jednak blisko 50 osób (niemal 20% badanych) postrzega siebie jako słabo przygotowanych do interpretacji odniesień kulturowych w grach.

Taka rozpiętość samooceny sugeruje zróżnicowany potencjał interpretacyjny i może tłumaczyć, dlaczego nie wszyscy odbiorcy dostrzegają warstwę intertekstualną gry w podobnym stopniu, mimo iż deklarują jej obecność.

Zachowania respondentów wobec odniesień kulturowych ujawniają się szczególnie wyraźnie w kilku pytaniach. W jednym z nich, dotyczącym bezpośredniej reakcji na odkrycie aluzji do innego tekstu kultury (zob. Hevia, 2007), respondenci wskazywali różne postawy:

- zatrzymuję się i analizuję znaczenie – 57 osób (28,5%);
- cieszę się, że rozpoznaję, ale nie zagłębiam się – 49 osób (24,5%);
- rejestruję to mimochodem – 57 osób (28,5%);
- nie zwracam uwagi – 20 osób (10%);
- przeszkadza mi to w grze – 17 osób (8,5%).

Powyższe odpowiedzi pokazują trzy wyraźne strategie odbiorcze:

1. strategia analityczna – reprezentowana przez osoby, które dokonują refleksji nad intertekstem i traktują go jako istotny element znaczeniowy;
2. strategia percepcyjna – ujawniająca się u graczy, którzy dostrzegają odniesienia, ale nie analizują ich;
3. strategia obojętności lub oporu – obejmująca graczy ignorujących nawiązania lub postrzegających je jako zakłócenie immersji (por. Maziarz, Onik, 2019; Aktürk, 2022).

W innym, dotyczącym refleksji po zakończeniu gry, respondenci zostali zapytani, czy poszukiwali dodatkowych znaczeń i symboliki:

- tak, wielokrotnie – 43 osoby (21,5%);
- czasami – 62 osoby (31%);
- rzadko – 47 osób (23,5%);
- nigdy – 48 osób (24%).

Oznacza to, że blisko 105 osób (ponad połowa badanych) przynajmniej sporadycznie podejmowało pogłębioną refleksję nad światem gry, co wpisuje się w profil gracza refleksyjnego – zaangażowanego także po zakończeniu podstawowego doświadczenia gameplayowego (zob. Steffen, 2012).

Odpowiedzi ankietowanych wskazują także na istotny wpływ *Wiedźmina 3* jako medium inicjującego dalsze zainteresowanie kulturą. Aż 156 respondentów (ponad 75% badanych) zadeklarowało, że sięgnęło po inne teksty kultury zainspirowane grą – 106 (53%) z własnej inicjatywy, a 50 (25%) z inspiracji społecznością graczy. Kolejne 19 osób (9,5%) rozważało taką możliwość, co tylko 25 respondentów (12,5%) jednoznacznie odrzuciło.

Można zatem mówić o silnym mechanizmie kulturowej transmisji i motywacyjnym wpływie gry. *Wiedźmin 3* nie tylko zawiera liczne odniesienia, ale również aktywuje kompetencje kulturowe graczy oraz zachęca do ich rozwijania poprzez inne media. Potwierdza to jej status jako tekstu o wysokim potencjale edukacyjnym i kulturotwórczym.

Dyskusja wyników

Analiza wyników ankiety ujawnia istotne prawidłowości w sposobie odbioru intertekstualności przez graczy *Wiedźmina 3*, a jednocześnie wskazuje na zróżnicowanie ich kompetencji kulturowych i strategii interpretacyjnych. Zebrane dane potwierdzają, że gra ta nie tylko zawiera bogaty materiał intertekstualny, ale również aktywnie uru-

chamnia mechanizmy kulturowej lektury – choć nie każdy gracz korzysta z tej warstwy w jednakowy sposób.

Zdecydowana większość respondentów (ponad 80%) dostrzegała obecność świadomych odniesień kulturowych w grze, co jednoznacznie potwierdza jej intertekstualny charakter. Co więcej, ponad 75% graczy zadeklarowało, że gra skłoniła ich do sięgnięcia po inne teksty kultury, z czego znaczna część działała z własnej inicjatywy. Oznacza to, że *Wiedźmin 3* pełni funkcję nie tylko estetyczną czy rozrywkową, ale także edukacyjno-mediacyjną – staje się medium pośredniczącym między popkulturą a bardziej klasycznymi formami kultury.

Warto zaznaczyć, że respondenci nie tylko rozpoznawali odniesienia do literatury (zarówno polskiej, jak i zagranicznej), mitologii, folkloru czy historii, ale też deklarowali aktywność interpretacyjną, zwłaszcza w przypadku elementów typu *easter egg* lub odniesień do sztuki i filmu. Takie dane podważają stereotyp „gracza nieczytającego” czy kulturowo niekompetentnego, wskazując na istnienie dużej grupy odbiorców o wysokiej świadomości kulturowej i interpretacyjnej.

Pomimo ogólnej afirmacji intertekstualności, dane wskazują na wyraźne zróżnicowanie w stylach jej odbioru. W zaproponowanej pięciostopniowej typologii graczy wyraźnie dominuje typ analityczny i intuicyjny, jednak znacząca jest też obecność typów pragmatycznych i immersyjnych. Oznacza to, że nawet wśród graczy pozytywnie nastawionych do fabuły i świata gry część z nich ignoruje lub nie dostrzega odniesień kulturowych, traktując je jako zbędne tło.

Jeszcze większe zróżnicowanie ujawnia się w strategiach interpretacyjnych: choć 57 osób (28,5%) deklaruje analizowanie odniesień, niemal tyle samo ogranicza się do ich powierzchownego rozpoznania, a kolejna grupa zupełnie je ignoruje. Również wobec fragmentów o charakterze parodii, pastiszu lub remiksu kulturowego postawy są spolaryzowane – większość respondentów ich nie zauważyła lub nie podjęła próby ich interpretacji. Może to wynikać z trudniejszej rozpoznawalności tych kodów kulturowych lub braku doświadczenia z estetyką postmodernistyczną.

Wyniki pokazują silny związek między deklarowanymi kompetencjami kulturowymi a stylem odbioru gry. Osoby oceniające swoje kompetencje jako wysokie częściej rozpoznają nawiązania, analizują je i traktują jako istotny komponent doświadczenia gry. Z kolei gracze o niższej samoocenie kompetencji rzadziej reagują na elementy intertekstualne, częściej je ignorują lub odbierają jako przeszkodę w immersji (zob. Vickery i in., 2018).

Co istotne, kompetencje te nie korelują bezpośrednio z poziomem wykształcenia – chociaż można zaobserwować pewne prawidłowości – lecz z nawykami odbiorczymi, doświadczeniem kulturowym i nastawieniem do tekstu gry jako źródła znaczeń. To sugeruje, że intertekstualność w grach wymaga nie tylko kompetencji „czytania” kultury, ale też pewnego nastawienia refleksyjnego oraz gotowości do aktywnego udziału w interpretacji (zob. Aroni, 2019).

Tabela 2. Typy graczy a strategie odbioru intertekstualności w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*

Typ gracza	Podejście do fabuły	Reakcja na intertekstualność	Postawa wobec <i>easter eggów</i>	Samoocena kompetencji kulturowych
gracz-analityk	fabuła centralna; traktowana jako warstwa znaczeń	rozpoznaje, analizuje i interpretuje odniesienia	stara się przyporządkować do szerszego kontekstu kulturowego	wysoka lub bardzo wysoka
gracz-intuicyjny	fabuła ważna, ale nie pogłębianą analitycznie	dostrzega odniesienia, nie podejmuje refleksji	cieszy się z odkrycia, ale nie wnika głębiej	raczej wysoka lub średnia
gracz-eksplorator	fabuła drugorzędna wobec eksploracji	reaguje na odniesienia ciekawością, ale bez interpretacji	traktuje jako nagrody i ciekawostki	średnia
gracz-immersyjny	fabuła kluczowa dla emocjonalnego doświadczenia	ignoruje odniesienia; skupia się na przeżywaniu świata	<i>easter egg</i> traktuje jako nieistotne lub niewidoczne	raczej niska
gracz-pragmatyczny	fabuła marginalna lub pomijana	uważa odniesienia za zbędne, może je odbierać negatywnie	odczuwa irytację lub je ignoruje	niska lub brak

Źródło: opracowanie własne.

Powyższa tabela syntetyzuje wyniki badania, zestawiając pięć wyróżnionych typów graczy z ich postawami wobec kluczowych aspektów intertekstualności. Gracz-analityk wyraźnie wyróżnia się wysoką świadomością kulturową i refleksyjnym podejściem do gry – dla niego *Wiedźmin 3* jest nie tylko źródłem rozrywki, ale także tekstem wymagającym interpretacji. Gracz-intuicyjny oraz eksplorator uczestniczą w warstwie intertekstualnej na bardziej powierzchownym poziomie, natomiast gracze immersyjni i pragmatyczni marginalizują lub odrzucają jej znaczenie.

Tego typu typologia pozwala lepiej zrozumieć, dlaczego intertekstualność – mimo że obiektywnie obecna w grze – nie jest równomiernie przetwarzana przez wszystkich odbiorców. Kluczową rolę odgrywają tu nie tylko kompetencje kulturowe, ale również styl odbioru, osobiste preferencje i motywacje do grania.

Podsumowanie

Przeprowadzona analiza wyników ankiety jednoznacznie potwierdza, że *Wiedźmin 3: Dziki Gon* funkcjonuje w świadomości graczy jako tekst kultury o wyraźnym charakterze intertekstualnym. Gra nie tylko zawiera liczne odniesienia do literatury, historii, mitologii, filmu i innych mediów, ale także aktywuje u części odbiorców procesy interpretacyjne, które wykraczają poza samą rozgrywkę. Intertekstualność w tym przypadku nie jest jedynie elementem stylistycznym czy dekoracyjnym – pełni istotną

funkcję semantyczną i narracyjną, pogłębiając świat przedstawiony i angażując gracza jako współtwórcę sensu.

Zgromadzone dane wykazały jednak istotne zróżnicowanie w sposobach odbioru tych odniesień. Udało się wyróżnić pięć podstawowych typów graczy – od analitycznych, którzy aktywnie interpretują tekst gry, przez intuicyjnych i eksploratorów, aż po graczy immersyjnych i pragmatycznych, którzy ignorują warstwę kulturową lub traktują ją jako mało istotną. To zróżnicowanie odzwierciedla szersze zjawisko obecne w kulturze uczestnictwa – nie każdy odbiorca mediów cyfrowych korzysta z nich w sposób pogłębiony lub refleksyjny.

Istotnym czynnikiem różnicującym postawy graczy okazały się deklarowane kompetencje kulturowe. Osoby oceniające je jako wysokie częściej rozpoznawały i interpretowały intertekstualność, a także deklarowały, że gra skłoniła je do sięgnięcia po inne teksty kultury. Z kolei osoby o niższej samoocenie kompetencji kulturowych częściej pomijały warstwę odniesień lub odbierały ją jako zbędną. Potwierdza to tezę, że intertekstualność jest wymagającą formą komunikatu – oferuje wiele, ale nie wszystkim w równym stopniu.

Wiedźmin 3 ujawnia więc potencjał gier komputerowych jako nośników kulturowych – zdolnych nie tylko do opowiadania historii, ale też do inicjowania refleksji, poszerzania horyzontów i przekierowywania uwagi odbiorcy na inne pola kultury (zob. Surdyk, 2007; Surdyk, Szeja, 2007). Równocześnie badanie pokazuje, że odbiór takich treści zależy od wielu czynników: stylu gry, doświadczenia medialnego, kapitału kulturowego i indywidualnych strategii interpretacyjnych. Z tego względu intertekstualność w grach powinna być postrzegana nie jako powszechny zasób, lecz jako oferta (Schweiger, 2017), z której różni odbiorcy korzystają w różnym zakresie i z różną intensywnością.

Bibliografia

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/10.56021/9780801855788>
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. W: *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (s. 129–133). ACM. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aktürk, M. (2022). *Exploring translation strategies in The Witcher 3: Wild Hunt* [praca magisterska, Uniwersytet Bilgi w Istambule].
- Al-Batineh, M. (2023). The localization of food- and drink-related items in video games: The case of The Witcher 3 in Arabic. *Digital Translation*, 10(1), 37–57. <https://doi.org/10.1075/dt.22011.alb>

- Aroni, G. (2019). The Semiosis of Architectural Identity in The Witcher 3. *Journal of Media Research – Revista de Studii Media*, 12(35), 47–59. <https://doi.org/10.24193/jmr.35.4>
- Bachtin, M. (1970). *Problemy poetyki Dostojewskiego* (przeł. N. Modzelewska). Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Barthes, R. (1977). *Image – Music – Text*. Fontana Press.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bučková, Z. (2019). Religious motives as part of virtual reality created by the digital game The Witcher 3: Wild Hunt. *European Journal of Science and Theology*, 15(1), 223–233.
- Bukatko, B. (2025). Transtekstualność w grach wideo – deheroizacja i intermedialność na przykładzie serii gier Tomb Raider i Uncharted. *Kultura – Media – Teologia*, 61, 23–40. <https://doi.org/10.21697/kmt.2025.61.02>
- Całek, A. (2019). *Opowieść transmedialna. Teoria – użytkowanie – badania*. Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Cesário, V., Ribeiro, M., & Coelho, A. (2023). Exploring the intersection of storytelling, localisation, and immersion in video games – a case study of The Witcher III: Wild Hunt. W: *International Conference on Human-Computer Interaction* (s. 546–552). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35989-7_69
- Deltcheva, R. (1998). The Difficult Topos In-Between. The East Central European Cultural Context as a Post-Coloniality. *The Sarmatian Review*, 18(3), 557–562.
- Dirksen, S. (2018). *Between Authenticity and Fantasy: The Medievalist Music of the Videogame The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) [praca licencjacka, Uniwersytet w Utrechcie].
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110272451>
- Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*. Macmillan.
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Genette, G. (1982). Palimpsesty. W: H. Markiewicz (oprac.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. IV, cz. 2 (s. 317–366). Wydawnictwo Literackie.
- Genette, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. University of Nebraska Press.
- Głowiński, M. (1992). O intertekstualności. W: J. Ziomek, J. Sławiński & W. Bolecki (red.), *Między tekstami: intertekstualność jako problem poetyki historycznej*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Green, A.M. (2017). *Storytelling in Video Games: The Art of the Digital Narrative*. McFarland & Company.
- Hevia, C.M. (2007). Video games localisation: posing new challenges to the translator. *Perspectives*, 14, 306–323. <https://doi.org/10.1080/09076760708669046>

- Janion, M. (2006). *Niesamowita Słowiańszczyzna: Fantazmaty Literatury*. Wydawnictwo Literackie.
- Jański, K. (2018). Creation of the fictional world in *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Homo Ludens*, 11(1), 117–133. <https://doi.org/10.14746/hl.2018.11.7>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Jennett, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66, 641–661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kochańska, A. (2017). Parafrazy jako forma intertekstualności w nazwach osiągnięć wybranych gier wideo. *Śląskie Studia Polonistyczne*, 1(9), 123–134.
- Kristeva, J. (1969). Le mot, le dialogue et le roman. *Semiotiké. Recherches pour une sémanalyse* (s. 143–173).
- Kristeva, J. (1972). Problemy strukturyzowania tekstu. *Pamiętnik Literacki*, 4, 234–250.
- Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press.
- Kristeva, J. (1983). Słowo, dialog i powieść. W: E. Czaplewicz & E. Kasperski (red.), *Bachtin. Dialog. Język. Literatura* (s. 394–418). Warszawa.
- Kubiński, P. (2015a). Co wyczytasz pod skórą Wiedźmina 3? *ha!art. Postdyscyplinarny magazyn o kulturze współczesnej*, 51, 35–39.
- Kubiński, P. (2015b). Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*. *Wielogłos*, 25, 97–110. <https://doi.org/10.4467/2084395XWI.15.024.4802>
- Lucat, B. (2017). Playing with patriarchy: fatherhood in *Bioshock: Infinite*, *The Last of Us*, and *The Witcher 3: Wild Hunt*. W: *Proceedings of DiGRA 2017 Conference* (s. 1–18). <https://doi.org/10.26503/dl.v2017i1.933>
- Maj, K.M. (2015). Czas światoodczucia. Immersja jako nowa poetyka odbioru. *Teksty Drugie*, 3, 368–394.
- Majkowski, T. (2018). Geralt of Poland: *The Witcher 3* between epistemic disobedience and imperial nostalgia. *Postcolonial Perspectives in Game Studies*, 4(1), 1–35. <https://doi.org/10.16995/olh.216>
- Mattsson, E. (2018). *Dialect representation: Language varieties in The Witcher 3: The Wild Hunt* [praca licencjacka, West University w Trollhättan, Szwecja].
- Maziarz, P., & Onik, D. (2019). Cultural Barriers in Equivalence – The English Localization of the Video Game *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 7, 45–57. <https://doi.org/10.25167/EXP13.19.7.6>
- Nakonieczna, J. (2025). Wiedźmin w kontuszu. Komunikacyjna rola literackich nawiązań w medium współczesnych gier wideo. *Perspektywy Kultury*, 49(2), 359–372.

- Nieborg, D.B., & Sihvonen, T. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Freiburger Zeitschrift für GeschlechterStudien*, 25(2), 26–42. <https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.364>
- Ołownia, M. (2023). Literatura w grach wideo. Rozeznanie wstępne. Images. *The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 42, 71–84. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.4>
- Poor, N. (2012). Digital Elves as a Racial Other in Video Games. *Games and Culture*, 7(5), 375–396. <https://doi.org/10.1177/1555412012454224>
- Prajzner, K. (2022). Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. <https://doi.org/10.18778/8220-757-6>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Schweiger, B. (2017). Reprezentacje władzy w grach komputerowych. Porównanie Wiedźmina III oraz Dragon Age: Inquisition. *Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 3, 276–293. <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.17>
- Somerdin, M. (2016). The game debate: video games as innovative storytelling. *The Oswald Review: An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English*, 18(7), 69–82.
- Steffen, O. (2012). Introduction: Approaches to Digital Games in the Study of Religions. W: P. Bornet & M. Burger (red.), *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*. PANO Verlag.
- Stevens, J. (2020). Child of the Elder Blood: A Semiotics of Folklorism in the Soundtrack of *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Games and Culture*, 16(5), 538–556. <https://doi.org/10.1177/1555412020914701>
- Surdyk, A. (red.). (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. I). Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A., & Szeja, J.Z. (red.). (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. II). Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Vella, D. (2014). Modeling the Semiotic Structure of Game Characters. W: *Proceedings of DiGRA 2014 Conference*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2014i1.638>
- Vickery, N., Tancred, N., Wyeth, P., & Johnson, D. (2018a, grudzień). Directing narrative in gameplay: player interaction in shaping narrative in *The Witcher 3*. W: *Proceedings of the 30th Australian Conference on Computer-Human Interaction* (s. 495–500). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3292147.3292201>
- Woźniak, J., Rymarkiewicz, W., Łyszczasz, D., & Horbasiński, T. (2024). Effectiveness Study on the Correct Interpretation of Point Symbols Using the Online Survey Method on the Example of the *Witcher 3: Wild Hunt*. *KN Journal of Cartography and Geographic Information*, 74, 29–52. <https://doi.org/10.1007/s42489-023-00158-2>

Ludografia

CD Projekt Red. (2015a). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [PC]. Polska: CD Projekt Red.

CD Projekt Red. (2015b). *Wiedźmin 3: Serca z kamienia* [PC]. Polska: CD Projekt Red.

CD Projekt Red. (2016). *Wiedźmin 3: Krew i wino* [PC]. Polska: CD Projekt Red.